

# INDICE

Introduzione	p.	11
I. Le coordinate scientifiche di riferimento		13
1 Le teorie sul gioco nelle scienze umane		15
1.1 Per un percorso diacronico		16
1.1.1 Le intuizioni pedagogiche		16
1.1.2 I contributi delle scienze sociali		32
1.1.3 Le teorie psicologiche		40
1.1.4 Angoli coniugali		45
1.2 Ludologia: precisazioni terminologiche		52
2 La glottodidattica ludica		55
2.1 Glottodidattica ludica: una definizione		55
2.1.1 Il quadro epistemologico di riferimento		65
2.1.2 L'apprendimento significativo		69
2.1.3 L'educazione linguistica		73
2.2 Linee guida per un'applicazione		
II. Sui videogiochi: teorie e applicazioni		81
3 Per una teoria del videogioco		83
3.1 Il video game: un oggetto indefinibile?		83
3.1.1 Circuiti e istruzioni: la base tecnologica		84
3.1.2 Interattività e manipolazione della realtà virtuale		86
3.1.3 Meta-ambienti e pulsioni ludiche		87
3.1.4 Oltre il gioco e la storia: la struttura ludonarrativa		93
3.2 Breve storia e tassonomia dei videogiochi		96
3.3 La prospettiva educativa del mezzo videoludico		102
3.3.1 <i>New Millennium Learners?</i>		103
3.3.2 Didattica e videogiochi: scenari e prospettive		104
4 I videogiochi come strumento per la glottodidattica ludica		113
4.1 Verso una glottodidattica "videoludica"		114
4.1.1 La metafora dell' <i>edurector</i>		119
4.2 Il videogioco nell'unità didattica		121

4.3 Uno sguardo al futuro (prossimo?)	<i>p.</i>	124
III. Studio di caso		127
5 La fortuna del videogioco pseudo-glottodidattico		129
5.1 Il caso <i>English Training</i>		130
5.1.1 Start		132
5.1.2 Game over		137
Riferimenti bibliografici		139